Das Spectrum-User-Club Magazin

"Schnell nach Hause, die neue SUC-SESSION ist da !"

Highlights diesen Monat :

- Demo-Ecke
- Neue Rubrik "PD-Zone"
- Spieletest "Indian Patience"

AUSGABE
02
(155)
Februar '97

INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis/Impressum	2	Code Cruncher	11
Sintech-Verkaufsliste	3	Programmaustausch mit Russland	15
Vorwort	4	PC-Witze	15
Umzug	4	Warum den +2A/B/+3 umbauen	16
Leserbriefe	5	Hardware-Ecke	17
News in Kürze	5	PD-Zone	18
Gedanken zum Spectrum-Treffen	6	Demo-Ecke	19
Frage & Antwort	7	Programmtests	21
Fanzines im Test	8	Hacker-Ecke	23
Diskettenformate	9	Neues Softwareangebot	23
Programmtips	10	What's Out There	24

Im nächsten Heft:
-Neues vom MB 02 -Auswertung unserer Umfrage -Mitgliederliste

---

IMPRESSUM

Der Spectrum-User-Club ist der älteste existierende Spectrum-Club Deutschlands. SUC-SESSION ist das Club-Magazin des Spectrum-User-Clubs und wird an alle Clubmitglieder versendet. Es wird gestaltet aus Artikeln der Redaktion wie auch Mitgliederberichten. Alle SUC-Mitglieder sind dazu aufgerufen, ihre Berichte als Textfile auf Kassette, +D, Opus oder MB 02 bzw. handschriftlich oder ausgedruckt auf Papier einzusenden.

Redaktion : Thomas Eberle, Fred Dürkes
Rainäckerstr. 4, 70794 Filderstadt
Druck und Heftung: Lichtpauserei Lacerda, Filderstadt
Erscheinungsweise: monatlich
Clubhotline : 0711/775033 (Tel/Fax)
Hardwarefragen : 0711/731026 (Tel/Fax)

WIE WIRD MAN MITGLIED?

Die Mitgliedschaft kostet pro Jahr 50,00 DM, bei kürzerer Mitgliedschaft 5,00 DM pro Monat. Eine einfache Überweisung auf Konto-Nr. 3744727, BLZ 60050101 Landesgirokasse Stuttgart unter dem Zusatz "SUC" genügt. Bitte auf der Überweisung möglichst volle Adresse angeben.

PD-BIBLIOTHEK:

Der SUC hat zwei PD-Bibliotheken, die gegen eine geringe Gebühr PD-Programme verschicken. Die Gebühr beträgt bei bis zu 20 Programmen 5,00 DM und von 21-50 Programmen 10,00 DM. Jeweils inklusive Versandkosten innerhalb Deutschlands und Datenträger. Wer Programme einsendet, die noch nicht in der Bibliothek vorhanden sind, hat eine Bestellung frei. Demos sind entweder im Format Opus-Disc oder Kassette erhältlich, die anderen Programme auf +D oder Kassette.

Spiele, Utilities: Peter Rennefeld, Genhodder 19,
41179 Mönchengladbach, 02161/57114
DEMOS : Manfred Messerschmidt, Wildtaubenweg 64,
71334 Waiblingen, Tel.: 07151/22387

SinTech - VERKAUFSLISTE:

Neu:

Spectrum +2A/+2B Platine voll bestückt	65,00 DM
Spectrum +3 Platine ohne Laufwerk	90,00 DM
Netzteil für +2A/+2B und +3	30,00 DM
+2 Kassettenrekorder	50,00 DM
Floppy 1,44 MB, verwendbar als 720k Laufwerk (Opus/+D)	65,00 DM
Netzteil Kit mit allen Kabeln für 2 Floppylaufwerke	45,00 DM
Netzteil für +2A/+2B/+3 (auf Wunsch auch als Floppynetzteil)	30,00 DM
Floppykabel für 2 Laufwerke (Discinterface angeben)	15,00 DM
Abdeckhaube für 48k+/128	12,50 DM
Abdeckhaube für +2/+3	14,00 DM
48k Tastaturfolie	20,00 DM
Klebefolie mit Spectrum Keywords für +2 im 48k Modus	4,00 DM
Farbband original STAR für LC 10 im Doppelpack, 2 Stück	10,00 DM

Umbauten

Umrüstung +2A zu +2 (Joystick, ROM, Userport)	25,00 DM
Umbau Joystickport am +2/+2A/+2B/+3	15,00 DM
Einbau Stereo-Soundschaltung für 128/+2/+2A/+2B/+3	10,00 DM
Einbau Kempston-Interface in +2/+2A/+2B/+3 Gehäuse	25,00 DM

Gebraucht:

Sinclair ZX Spectrum 128k	165,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +2 mit Joystickumbau	165,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +2A neuwertig, komplett umgerüstet	155,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +3, eingeb. 3" Laufwerk, ohne Umbau	180,00 DM
Spectrum 48k (Gummi oder +) komplett	85,00 DM
Sinclair ZX Spectrum 48k in SAGA-Tastatur, komplett	135,00 DM
Sinclair ZX Spectrum 48k+ in LMT 68 FX2 Tastatur, komplett	135,00 DM
Netzteil für 48k, 48k+	30,00 DM
Netzteil für 128k	45,00 DM
+D Discinterface, alternativ Disciple	gegen Gebot
Joystickinterface 1-Port 5,00 DM, 2-Port	20,00 DM
Sinclair SJS-Joystick für +2/+2A/+2B/+3 ohne Joystickumbau	5,00 DM
Microdrive	25,00 DM
Interface 1	45,00 DM
20 Microdrive Cartridges in einer Box	35,00 DM
Multiface One (Hackmodul für 48k)	35,00 DM
Multiface 128 (Hackmodul für 48k/128k/+2/umbebaute +2A/B	45,00 DM
Light Gun mit Spielen	10,00 DM
Wafadrive mit Wafern (ähnlich Microdrive)	35,00 DM
16k Speichererweiterung für ZX 81	10,00 DM
32k Speichererweiterng für 16k Spectrum	20,00 DM
Timex Sinclair 2040 Printer (kleiner Drucker) + 1 Rolle	60,00 DM

Dazu noch jede Menge Softwareangebote und Bücher. Fordern Sie unseren Katalog an.
Preise zuzüglich Porto. Alle Angebote solange Vorrat reicht. * bedeutet nur 1x vorhanden. Mitglieder des SUC bekommen 10 % Rabatt auf Hardware.

SinTech
Gastäckerstr. 23
70794 Filderstadt
Tel./Fax: 0711/775033

VORWORT

Der Frühling naht so langsam, die Kältewelle scheint vorbei. Wenn es denn überall blüht, wollen wir nicht nachstehen. Deshalb haben wir die SUC-SESSION den Erkenntnissen aus euren zurückgeschickten Karten angepaßt. Wir wollten immer besser werden, haben immer mehr in die SUC-SESSION aufgenommen und dabei haben wir ganz vergessen, wer wir sind.
Wir sind euer News-Magazin. Wir sind zuständig für alles neue, wir wollen keine alten Dinge aufkochen. Die Kommunikation mit den Lesern steht an Nummer eins, daher weiterhin die Leserbriefe und die Rubrik Frage&Antwort. Dann wollen wir auch die Programmtests forcieren. Das ganze wird neu aufgeteilt, zu den bestehenden Rubriken kommt noch eine PD-Ecke hinzu, die PD-ZONE. So soll also kommerzielle Software unter Programmtests getestet werden, auf Demos und PD wird jedoch nur ein Blick in den jeweiligen Rubriken geworfen. In dieser Ausgabe haben wir alle drei Rubriken enthalten, schaut es euch mal an. Jeder kann natürlich Beiträge zu den einzelnen Rubriken einsenden, dennoch suchen wir für die Demoecke und die PD-Zone noch Leute, die diese Rubriken fest übernehmen. Xterminator ist leider ausgebrochen...die Wahrheit ist natürlich, daß der liebe XTM einfach die Demoecke schon so lange macht und ihm die Ideen ausgehen. Zeit also, daß sich ein anderer einklingt. Die beiden Bibliothekaren wären natürlich für die jeweilige Ecke erste Wahl, aber ich will keinen Bedrängen. Wer aber die jeweilige Rubrik übernimmt, wird auch immer von uns mit genügend Software zum vorstellen versorgt werden, das ist klar. Auch ein Weg, ohne viel Aufwand an viel Software zu gelangen und noch ein Grund, warum die Bibliothekaren besonderes Interesse haben sollten.
Also wie schon angedeutet, soll sich einiges an der SUC-SESSION ändern. Wir hätten z.B. im Moment genug Stoff für 3-4 Hardware-Ecken. Wir wollen aber kein Hardware-Magazin werden, daher heben wir diese Artikel noch auf. Unser Grundsatz, zu drucken was eben da ist, gilt also nicht mehr, nur noch für die Rubriken "News in Kürze", Allgemeine News, "Frage & Antwort", "Leserbriefe", "PD-Zone", "Demoecke" und "Programmtests". Alles andere wird je nach Platz noch reingepackt oder bleibt eben bis zum nächsten Monat draußen.
Damit wißt ihr, als User, was ihr von uns erwarten könnt und wir wissen, auf was wir uns konzentrieren müssen.
Jetzt hoffen wir nur noch, für die "PD-Zone" und "Demoecke" Schreiberlinge zu finden, denn eins ist klar: Alles können wir nicht machen.
Also scheut euch nicht, uns zu schreiben. Aber vielleicht schaut ihr euch die Rubriken erst an. Viel Spaß

Fred + Thomas

UMZUG

Aufmerksame Leser haben es gemerkt. Das SUC-HQ hat eine neue Adresse. Gebt's schon zu, ihr habt das Impressum gar nicht gelesen. Nun denn, wenn es keiner gemerkt hat um so besser. Im neugestalteten Computerraum kann nicht nur die SUC-SESSION besser gestaltet werden, auch für Regionaltreffen ist jetzt endlich der richtige Platz gefunden.
te

LESERBRIEFE

Wir fangen an mit einem Brief unseres Kollegen LCD:
Hallo Thomas, hallo Fred,
entschuldigt mich beide bitte wenn ich vergesse, daß der SUC ja auch von Fred geführt wird, aber ich habe mich schon beinahe an Thomas gewöhnt. Tja, die Zeit für eine etwas verspätete Weihnachtsüberraschung ist reif, richtig, wieder mal was zum testen. Ich hoffe ihr habt genausoviel Spaß mit Indian Patience wie ich. Im neuem Jahr plane ich irgendwann einmal ein BEST of SCENE+ SPECIAL herauszugeben.
Wieviele Leserbriefe muß ich eigentlich denn noch schreiben, bis die Treffen wiederaufgenommen werden? Mehr als einen pro Tag werde ich kaum schreiben können. Spaß beiseite, wenn die Autobahnmaut in Deutschland eingeführt wird, wird es Probleme geben, bei uns haben diese Politikerärsche schon so etwas eingeführt, und jetzt will keiner zu dem Treffen im April nach Wien kommen...
Hallo LCD,
ich hoffe niemand läßt sich durch eine Autobahnmaut von einem Specci-Treffen abbringen. Das wäre ja traurig. Überhaupt, was hälst Du vom 15. November für ein Specci-Treffen zum 15. Geburtstag?

Roelof Koning schreibt:
Lieber Thomas und Fred natürlich.
Ja, ich bin einer von denen, der von Zeit zu Zeit dazu tendierte Fred zu vergessen. Sorry Fred! Bitte mach weiter mit Deiner Arbeit, dem Magazin und dem Spectrum-Treffen!
Danke Roelof,
natürlich nimmt es niemand von uns persönlich, wenn er mal in der Anrede ausgespart wird. Da dies nur so häufig vorkam, wollten wir mal darauf hinweisen.

NEWS IN KÜRZE

Für das MB 02 gibt es jetzt endlich ein englischsprachiges Informationsblatt mit allen Daten oder Preisen. Interessenten können dies bei SINTECH, Tel. 0711/775033 anfordern.

Von Prince of Persia haben wir jetzt eine von MB02 nachladende Version. Diese müßte theoretisch auch von Kassette laden können. Ob wir unsere Version weitergeben dürfen, ist noch nicht geklärt, wir denken aber das die russischen Programmierer kein Interesse am westeuropäischen Markt haben.

Der Tronic Verlag stand lange mit dem Spectrum in enger Verbindung. Die Zeitschrift Homecomputer war nur eine Zeitschrift dieses Verlages, die sich mit unserem Computer beschäftigte (in diesen guten Zeiten, als in den Zeitschriften noch Listings waren, anstatt CD-ROMS beigefügt). Vor allem die ASM (Aktueller Software Markt) machte den Spectrum auch über die eigene Userschaft bekannt und so mancher User anderer Geräte wurde neidisch, wie viele gute Programme für den Specci erschienen. Die ASM war zwar das erste Spieletest-Magazin in Deutschland, aber Konkurrenz folgte bald. Heutzutage biegen sich die Regale im Zeitschriftenladen vor solchen Spieletestern, vor allem für Konsolen und PC. Die ASM schwenkte zwar auch schon lange auf PC um, aber selbst dieser Markt scheint nicht groß genug für alle. Selbst eine Namensänderung in Aktuelles SPAß Magazin half nicht, der Tronic Verlag meldete Konkurs. Die Konkursversteigerung fand zwar bereits statt, aber vielleicht können wir trotzdem noch alte Klassiker ergattern.

NEWS IN KÜRZE

Schon beinahe etwas außergewöhnliches ist es, wenn eins der angekündigten Magazine dann wirklich erscheint. Die zweite Ausgabe des Magazins "ZX FILES" ist da und steht an Qualität der Erstausgabe in nichts nach. Damit scheint also auch dieses Magazin regelmäßig, wenn auch nicht monatlich, zu erscheinen.

Das Magazin "ZX FILES" veranstaltete eine Umfrage um herauszufinden, welches Spiel die User gerne noch auf dem Spectrum sehen würden. 1) Micro Machines, 2) Bomberman, 3) Worms, 4) Prince of Persia, 5) Speedball, 6) Cannon Fooder, 7) Desert Strike, 8) Syndicate, 9) Zelda: A link to the past, 10) Maniac Mansion. Einige Spiele davon wären sicherlich zu realisieren, Prince of Persia gibt es ja sogar schon.

Legacy of the Zer Empire macht weiter Fortschritte. Werden wir dieses Spiel noch in diesem Jahrhundert erleben? Mittlerweile wird die Story in 3 Parts aufgeteilt, jeder davon faßt eine komplette +D Disc. Es gibt nun weniger digitalisierte Grafiken, dafür mehr Comic-mäßige Zeichnungen. Die Sprite-Routinen werden von Jordan of Exodus geschrieben. Was soll da noch schiefgehen?

Bernadette Downsland hat ein kleines Heft voller Multiface-Pokes geschrieben. Das Heft kostet 2 Pfund und Bernadette ist froh über jeden weiteren Poke. Die Adresse: Bernadette Downsland, 26 Elsie Street, Goole, DN14 6DU, Great Britain.

Das Software-Haus Grafix Wizards hat eine neue Compilation herausgebracht. Statt üblicherweise Spiele gibt es diesmal 4 Utilities: Einen Soundtracker mit Compiler, einen Sprite Generator, einen Screen-Compressor und einen Textverarbeiter. Das ganze von der üblichen Adresse zum Preis von 2.99 Pfund.

Quadrax wurde jetzt auch in England getestet. Das Magazin CRASHED vergab 83 von 100 Punkten.

Gedanken zum Spectrum-Treffen

In jeder Ausgabe wird eigentlich das Thema Spectrum-Treffen in den Leserbriefen angesprochen. Trotz aller Enttäuschungen haben wir hier als Clubleiter natürlich auch gewisse Verpflichtungen. Dazu gehört es, auch Flagge zu zeigen wenn alles schiefläuft und deswegen häufen sich die Gedanken auch wieder, doch nochmals ein Treffen zu veranstalten. Der Spectrum wird dieses Jahr 15 Jahre alt, ein besonderes Jubliläum also und sicherlich der falsche Zeitpunkt um zurückzustecken.
Nun denn, wir wollen wieder Briefe, diesmal in Form von definitiven Zusagen, d.h. soweit nicht irgendetwas unvorhergesehenes passiert. Passenderweise und um allen anderen Terminen aus dem Weg zu gehen, wollen wir das Treffen auf 15. November 97 legen. Sicherlich ein Datum das noch weit weg ist, aber gerade deshalb wollen wir die Zeit intensiv nutzen.
Um dieses Treffen also durchführen zu können, wollen wir die Zusagen von mindestens 20 Personen, die, wenn irgendwie möglich, kommen wollen. Außerdem würde uns noch interessieren, wer in irgendeiner Weise einen Beitrag zum Treffen leisten will, d.h. etwas vorführen etc.
Wir möchten darum bitten, uns zumindest das kommen umgehend mitzuteilen, damit wir, falls das Treffen stattfinden kann, entsprechend bereits die Werbetrommel rühren können.
Ein besonderes Ereignis, ein besonderes Datum, ein besonderes Treffen, ganz klar. Wir wollen alles tun, damit die Show diesmal ein Ereignis wird. Für jede Hilfe und Vorschläge sind wir dankbar.
te

Frage & Antwort

Matthew Westcott aus Großbritannien schickte uns seine Frage auf Deutsch:
Ich möchte über dem +D-Kopierprogramm für das MB-02 fragen. Im Mai haben Sie mir "SUC-SESSION" Nr. 5 geschickt. Vom Artikel "Frage + Antwort" habe ich gelernt, daß Omega ein +D Kopierprogramm für das MB02 schreiben wollte. Vor kurzem habe ich ihm einen Part für "First Association" geschickt und ich habe ihm gefragt, ob er noch Informationen für das Kopierprogramm brauchte. Ich habe ihm diesen Monat die Information gegeben. Jetzt habe ich doch von "PD Power" Nr. 22 gelesen, daß es schon ein Kopierprogramm gibt. Also, ich bin sehr verwirrt! Wenn es schon ein Programm gibt, schreibt Omega im Moment noch ein Programm, daß das gleiche macht. Können Sie mir bestätigen, daß ein +D Kopierprogramm schon erhältlich ist?

Wir haben diesen Brief extra nicht verbessert, denn die Fehler sind nur minimal und bestimmt weniger, wie wenn wir Englisch schreiben. Erstmal toll, daß jemand auf der Insel so gut Deutsch kann. Das in PD-Power beschriebene Kopierprogramm ist für BS-DOS, MS-DOS, M-DOS und DP-DOS (letztere beiden sind gängige tschechische Formate). Es gibt zur Zeit noch kein Kopierprogramm um +D Disketten auf dem MB02 zu lesen. Es soll aber bald eins geben, ebenso für Opus-Disketten. Was wir schon definitiv selbst haben, ist ein Kopierprogramm für BS-DOS und eins für MS-DOS Disketten. Von dem sagenumworbenen "Discobolos" haben wir erst eine Beta-Version gesehen (d.h. nur teilweise funktionsfähig). Das schließt aber nicht aus, daß es mittlerweise fertig ist. Wir werden es aber sicher als einer der ersten wissen.

LCD aus Wien stellt folgende Frage an die Programmierer unter uns:
Auf dem +3 und angeblich auch +2A gibt es Horizontal und Vertikal Paging. Die normale Art mit OUT 32765 oder POKE 23388 kenne ich, wie macht man die andere Art, was sind die Besonderheiten und was muß ich beachten. Ich weiß, daß es z.B. möglich ist, statt des ROM eine RAM-Bank einzublenden, aber wie?

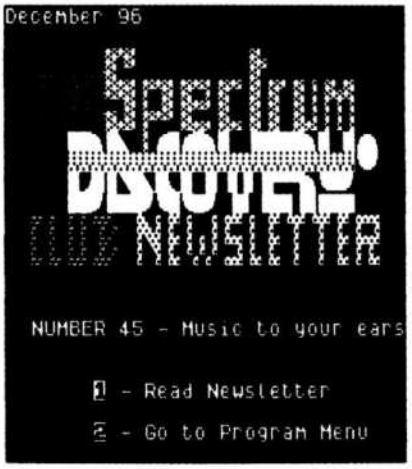
Eine Antwort kommt aus Österreich an Michael Beise:
Für den Wechsel aus 128k Mode in den 48k Mode gibt es eine Routine, die im REM gespeichert ist. Man bekommt sie entweder von mir oder von fast jeder PD-Bibliothek.
Von wegen einige Ausnahmen! Im +3 Basic laufen kaum 48er Programme und schon gar nicht die von mir! (wird sich demnächst ändern).
LCD, Prager Str. 92/11/12, A-1210 Wien

KLEINANZEIGE:

ACHTUNG ! NEUE ANGEBOTE !
Ich biete allen, die mit DD-Disk's 3.5" arbeiten, einen Leckerbissen:
Knallorange Disketten von ELV zum Preis von 5.-DM per 10 St. + Porto
Mindestbestellmenge 3 Einheiten a' 10 Stück; wegen dem Porto. die Disketten sind nagelneu und eingeschweißt.
Außerdem gibt es immer noch die Keyword-Tastaturaufkleber für den +2, +2A/B, +3, PC und ähnliche in Farbe zum Preis von 9.-DM + 1.- DM Briefporto. Und für alle Besitzer des 48k im Plus-Gehäuse oder des 128 er's gibt es neue Tasten zum Auswechseln, falls eure unleserlich oder kaputt sein sollten. 1 Taste 1.- DM; 1 Satz kompl. 25.- DM
Peter C.Rennefeld,Genhodder 19,41179 Mönchengladbach, Tel.:02161/571141

FANZINES IM TEST

SDC-Newsletter



Trotz aller Meldungen, daß dem nicht so wäre: Der Spectrum-Discovery-Club existiert noch. In den letzten Wochen hatte ich gleich drei mal Post vom SDC, jedesmal war es eine Diskette mit dem Magazin (1 x Weihnachtsspecial).

Der SDC ist sicherlich kein Club der über die neuesten Trends recherchiert. Im wesentlichen geht es darum, Programme und Hardware zu beschreiben, die einem das arbeiten mit der Opus erleichtern. Die Normal-Ausgabe sieht also so aus, daß nach einem kurzen Begrüßungsbild und Liedchen ein Menü eingeblendet wird, auf dem man zwischen den einzelnen Artikeln wählen kann. Der entsprechende Textteil wird dann eingeladen und angezeigt. Der Textviewer ist dabei recht schnell und komfortabel. Obwohl ich eigentlich mehr auf Papier-Magazine stehe, kam ich immer sehr gut mit dem SDC-Newsletter zurecht. Das liegt auch daran, daß man bequem auf Tastendruck die aktuelle Seite ausdrucken kann. So konnte ich mir interessante Artikel immer später durchlesen. In der Regel sah der Newsletter immer gleich aufgebaut aus: Eine Begrüßungsrede des Redakteurs, ein Kreuzworträtsel, einige Briefe und Artikel, einige Programmbeschreibungen zu Programmen die mit auf der Diskette geliefert werden, einige Kleinanzeigen und zuguterletzt das Programmenü, indem man sich dann die Programme anzeigen und laden kann.
Die Programme konnten mich ehrlich gesagt nicht sehr oft begeistern. Das liegt aber an mir persönlich und an meinen Interessen. Wer Demos oder Spiele sucht ist im SDC falsch, es gibt fast ausnahmslos Utilities, sehr oft zum drucken und sortieren.
Zwar teste ich in dieser Rubrik nur Fanzines, aber es sei erwähnt, daß der Service des Clubs nicht mit Erstellung des Newsletters aufhört. Es gibt eine Hotline, einen Reparaturservice und eine Bibliothek. In dieser Bibliothek findet man Opus-Disc-Versionen von verschiedenen Spielen, auch solche, die dann von Disc nachladen. Diese Spiele werden einem aber nur zugeschickt, wenn der Empfänger beweisen kann, daß er das zugehörige Originalspiel besitzt (Fotokopie des Covers). Eine tolle Sache, die ich mir auch schon zu nutzen machte.

Ich schreibe (so fast) in der Vergangenheitsform, weil es um den Discovery Club nicht gut bestellt ist. Von ehemals 650 Mitgliedern sind heute nicht mal 50 übrig. Mit ein Grund ist natürlich die fehlende Werbung, in keinem Magazin hört man etwas vom SDC, aber ein anderer Grund ist einfach, daß die Opus langsam aber sicher ausstirbt. Wir alle Speccianer werden immer weniger, letztlich der harte Kern bleibt aber das sind eben nur wenige. Speziell von den Opus Usern wechselten natürlich viele zum +D und zuletzt wechselte ja auch ich zum MB 02. Auf der anderen Seite hat man auch vieles versäumt, z.B. erscheint das Magazin immer noch auf 180k Discs, obwohl heute jeder 720k Laufwerke hat. Man könnte aus einem 720k Magazin viel mehr machen, viel mehr Programme liefern, wie das z.B. bei der SCENE+ von LCD der Fall ist. Enttäuscht bin ich ebenfalls, daß niemand einmal die Programme von Helge Keller unter die Lupe genommen hat. NORAM hätte sogar auf den Newsletter gehört, es ist ja PD. Aber irgendwie hat man das wohl verschlafen.
Wie dem auch sei, im letzten Newsletter, dem übrigens ein toller Vorspann (fast schon Demo) voran geht, wurde angekündigt, den Newsletter so lange weiterzuführen, so lange es genug Interessenten und vor allem Artikel gibt. Für Opus-User ist es jedenfalle die letzte Bastion und wer an seinem System hängt, der sollte diese nicht so leicht verlorengeben. Jeder, der also irgendwie an

diesem Opus-Club interessiert ist, sollte hinschreiben. Der Club will kein Geld machen, daher wird der Newsletter schon gegen Diskette und Rückporto angeboten. Wer die Diskette vom Club gestellt bekommen will, muß 1.50 Pfund hinschicken. Natürlich bieten wir auch in diesem Falle unseren Mitgliedern an, die Abonnierung gegen Unkostenbeitrag für euch zu übernehmen. Es werden erstmal nur Bestellungen der jeweils nächsten Ausgabe angenommen, da keiner weiß wie lange es weitergeht. Ob es weitergeht hängt erstmal von den Usern selber ab.
Wie so oft auf der letzten Seite, hier nochmal zur Wiederholung die Adresse: Spectrum Discovery Club, 57 St. Saviours Road, West Croydon, Surrey, CR0 2XE, Great Britain.
te

Diskettenformate

Helge Keller hat für Omega eine Reihe von Diskettendaten zusammengetragen, die helfen sollen ein Kopierprogramm für alle Diskettenformate auf dem MB 02 zu erstellen. Mittlerweile hat auch Matthew Westcott in England die SUC-SESSION gelesen und ist dem Aufruf von Omega gefolgt, ihm entsprechende Daten zur Verfügung zu stellen. Da es vielleicht noch andere Verwendungen und Interessenten gibt, möchten wir die Informationen von Helge hier im Info abdrucken:

BETA-DISK:

- Ein- oder doppelseitig genutzte Diskette
- 40 Tracks oder 80 Tracks
- Jeder Track hat 16 Sektoren zu 256 Bytes
- Die Sektoren sind von 1 bis 16 durchnummeriert
- Track 0 auf Seite 0 ist der Diskinformationstrack. Es werden nur die Sektoren 1 bis 9 verwendet. Dabei
bilden die Sektoren 1 bis 8 den Catalogue und der Sektor 9 enthält Informationen über die Diskette.
- Sektor 9: Die Bytes sind von 0 bis 255 durchnummeriert!
  Bytes 0 bis 224: ohne Bedeutung
  225 : nächster freier Sektor
  226 : nächster freier Track
  227 : Wert = 22: 80 Tracks, 2 Seiten
  = 23: 40 Tracks, 2 Seiten
  = 24: 80 Tracks, 1 Seite
  = 25: 40 Tracks, 1 Seite
  228 : Anzahl der Files auf der Disk inklusive der gelöschten Files.
  229/230: Anzahl der freien Sektoren
  231 : Sektoren pro Track (16)
  232/233: 0,0
  234-242: Passwort (9 Zeichen)
  243 : 0
  244 : Anzahl der gelöschten Files
  245-253: Diskettenname (9 Zeichen)
  254/255: 0,0
- Die Sektoren 1 bis 8 stellen den Catalogue dar. Für jedes File werden 16 Bytes benutzt, es kann also maximal 128 Files geben. Die Bytes sind von 0 bis 15 durchnummeriert:
  0-7 : Name (8 Zeichen)
  8 : Typ (C=Code, B=Basic, D=Data, £=RND)
  9/10 : Start (C), Länge (B,D)
  11/12 : Länge (C,£), Länge ohne Variablen (B)
  13 : Anzahl der belegten Sektoren (für dieses File)
  14 : Startsektor

15 : Starttrack (+128 auf Seite 1 der Disk)
- Bei einem gelöschten File ist das erste Byte auf den Wert 1 gesetzt.
- Die Autostartzeile eines BASIC-Programms ist direkt hinter dem entsprechenden Programm auf der Diskette und nicht im Catalogue.
- Das Ende des Catalogues wird erkannt durch den Wert 0 des ersten Bytes.
- Files werden an einem Stück (in aufeinanderfolgenden Sektoren und aufeinanderfolgenden Tracks) gespeichert. Dabei wird zuerst Seite 0 und dann Seite 1 verwendet.

+D
- Immer 80 Tracks, 2 Seiten und je 10 Sektoren zu 512 Bytes pro Track
- Die Sektornummern sind 1 bis 10
- Seite 0, Tracks 0 bis 3 enthalten den Catalogue. Pro File werden 256 Bytes benutzt, es ist also Platz für maximal 80 Files. Die Bytes sind von 0 bis 255 durchnummeriert:
0 : Art (1=Basic, 2=Num.Array, 3=String-Array, 4=Code, 5=48k Snap, 6=m/drive, 7=SCREEN$, 8=Special, 9=128k Snapshot, 10=Opentype, 11=Execute, 0=gelöscht).
1-10 : Name (10 Zeichen)
11/12 : Anzahl der Sektoren (!!256*Byte 11 + Byte 12!!)
13 : erster Track
14 : erster Sektor
15-209: Bit Map (ein ungesetztes Bit besagt, daß der entsprechende Sektor vom File nicht benutzt wird; ein gesetztes Bit das Gegenteil).
210 : Pages-Länge (128k ?)
211 : Art (wie Byte 0)
212/13: Länge
214/15: Adresse bei Code-File (23755 bei BASIC)
216/17: VARS-Adresse
218/19: Autostartzeile
- der erste Sektor eines Files enthält 10-Byte-Header:
0 : Fileart
1/2 : Länge
3/4 : Startadresse
5 : ?
6/7 : Länge der Variablen
8/9 : Autostartzeile bzw. Startadresse bei MC
- Die letzten beiden Bytes eines Filesektors enthalten die Track- und Sektornummer des nächsten verwendeten Sektors (+128 für Seite 1 der Disk bei der Tracknummer). Sind beide Zahlen 0, ist dies der letzte Sektor der Files. Files müssen also nicht an einem Stück auf der Diskette vorliegen!

Programmtips:

Hier mal ein paar neue Pokes aus dem Magazin "ZX Files":

WEC LE MANS	Poke 26110,34 = Unendlich Zeit
SPOOKED	Poke 60504,255 = Unendlich Zeit
DRAGONS LAIR	Poke 51867,0 = Unendlich Leben
FROST BYTE	Poke 36559,100 = Unendlich Leben
	Poke 33804,0 = Unendlich Zeit
GOONIES	Poke 33400,183 = Unendlich Leben
ICE TEMPLE	Poke 63132,0 = Unendlich Leben
ITALIAN SUPER CAR	Poke 29340,0 = Unendlich Leben
SPACE GUN	Poke 63565,0 = Unendlich Energie

Code-Cruncher

Keine Zeit für Gelabere diesen Monat, meine Codezerleger, wir müssen eine Aufgabe erledigen. Zuerst muessen wir einen letzten Codeblock zerlegen, um unseren Weg zu finden, der unser Spiel einmal und für immer fertigstellt. Dieses Programm ist das ruhmlose Hauptprogramm, das sich einschaltet, wenn das Spieleinmal fest stehenbleibt für immer...oder zumindest bis wer diesen Resetknopf drückt. Auch werde ich kurz die Assemblersprache eines PC beschreiben, so daß Sie sehen können, wie sie, von Grund auf, der des Spectrum ähnelt. Es handelt sich um einen CPC, der an irgendein RAM angeschlossen ist. Er durchläuft ein Programm aus einigen Zahlen im RAM, wobei das Behandeln dieser Befehle nach und nach einige andere Zahlen in die Register des RAMs überträgt. Diese Zahlen sind arithmetisch (sie werden zusammengezählt etc...) und das Ergebniswird gespeichert an anderen Speicherstellen. Es ist eine rühmliche Rechenmaschine, die sich durch ihr momentanes Programm quält, mit genau der selben Dummheit und Vorhersehbarkeit, mit der im Sägewerk der nächste Baum zerlegt wird. Die Hersteller von Software sind die modernen Freimaurer. Sie warten auf mit höchst eindrucksvoller Fachsprache, die ganz einfache Dinge zum Ausdruck bringt. Sie nennen sich selbst Zauberer (ehrlich). Der Code Cruncher haßt solche Leute nicht, er bemitleidet sie. Jedenfalls hat der PC vier Hauptregister aus je zwei Bytes: -AX, BX, CX, DX. Das obere und untere Byte kann jeweils behandelt werden, z.B.sind AH und AL die oberen und unteren Subregister von AX. Ich ueberlasse es Ihnen, zu erraten, wie die oberen und unteren Teile von BX, CX und DX heißen. Die Entsprechung von LD ist MOV (für MOVE). Sie können jedes Register MOVen mit jedem beliebigem anderen, z.B. -MOV AL, BX H, MOV DX, AX etc...Sie koennen ein Register auch mit einem Byte MOVen, auf das ein anderes Register zeigt: -MOV CH, (BX) oder MOV AL, (BX+5) oder auch MOV AL, (BX+SI+5). SI ist ein Indexregister, das insbesondere zum Adressieren dieser Art verwendet wird. Natürlich können sie das auch umgekehrt machen: -MOV (BX+5),DH. Sie können jedes Register erhöhen und herabsetzen: -INC DX oder DEC AL.

Der Z80 hat eine ausgesprochene Vorliebe für die Register A und HL, aber auf dem PC können sie fast alles mit jedem Register machen (er hat keine Lieblingsregister...)

ADD DX,3 - ADD CX, DX - ADD AC, AH - SUB DX, AX - CMP ist dasselbe wie CP, kann aber mit jedem Register gemacht werden (sogar mit zwei Bytes): -CMP AH,2 - CMP DL,BL - CMP AX,DX

Der PC hat viele Flags, aber so wie beim Z80 sind nur die Carryflags Z und C nützlich. Der einzige Weg sie zu ändern ist es, unter Hinzunahme eines Flags zu springen, z.B.: - JN2,LP1 = JR N2, LP1 - JC EXIT =JR C, EXIT CALL Z SUBR. Die Flags werden von CMP, MC DEC ADD und SUB wie beim Z80 beeinflußt, sodaß sie bedingungsweise eine Subroutine aufrufen oder eine Schleife machen können: - MOV AX,721 LP1 - DEC AXJN2 LP1, was die Schleife AX-mal durchläuft. Es gibt eine spezielle Befehlsschleife, die CX herabsetzt und springt, falls es nicht gleich null ist, z.B.: - MOV CX, 511 LP 1LOCP LP1

Es ist wirklich ein bißchen wie DJNZ, da einige Befehle identisch sind mit ihren Entsprechungen beim Z80:

```
RET    POSM AX
POP DX
AND DL,7
AND CH,AH
OR AH,BL
ROR=RRC
ROL=RLC
```

Um ins DOS zurückzukehren, verwenden sie nicht einfach RET ohne etwas auf dem Stapel zu haben, sondern sie nehmen INT 021 her. Dieser Befehl kann auch dazu verwendet werden, um ein Zeichen auf dem Bildschirm darzustellen (z.B. RST 16).

Da Sie ja treue und ehrliche Kadetts des Code-Cruncher sind, werden Sie sagen, daß, wenn man nur auf zwei Bytes, die eine Speicheradresse sein können, zeigen kann, dann nur 64K des Speichers verwendet werden können. Und sie haben auch recht, die original 8086 CPU konnte nur 64K des Speichers benutzen, sowie der 48er Spectrum. Damals schien 64K mehr als genug Speicher für jede Anwendung. Als sich herausstellte, daß mehrere Megabytes nötig waren, mußte IBM dementsprechend umrüsten, damit dies benutzt werden konnte. Der Speicher soll ja aus 64K Stücken bestehen. Der momentan benutzte Teil wird vom DS (Data Segment) Register angegeben. Dies ist dem Ram-paging des 128er Spectrum sehr ähnlich. Viele neue und verbesserte CPUs sind im Lauf der Jahre herausgekommen, die alle genau dasselbe tun, jedoch schneller. Es erschien die 8086, dann 80286,80386,80486 und auch viele andere. Jetzt wissen sie also, was die Leute meinen, wenn sie mit ihrem 4865 prahlen, sie sagen ihnen, daß ihr Computer praktisch identisch ist mit dem original PC, wie er in den 70ern hergestellt wurde (wie selbstentwürdigend...). Die neue 80856 oder Pentium soll sogar noch beeindruckender sein, aber im Internet habe ich gelesen, daß jemand namens Clive Sinclair eine viel bessere, schnellere und billigere CPU geschaffen hat. Haben sie Terminator 2 gesehen ? Ich sympathisiere mit Johns Mutter, die den Kerl umbringen wollte, der die CPU erfunden hat. Ich würde gern jeden ermorden, der entschied, daß die Z80 ihr niedriges Byte zuerst speichern sollte. Aber es gibt einen weiteren Chip mit der selben Eigentümlichkeit, und zwar der neue 80586.....die Welt ist klein, nicht wahr.....? Nächsten Monat bringe ich vielleicht (ehrlich) meine Adventures mit Multimedia auf dem PC. Es ist viel Müll (verdammt, jetzt habe ich die Spannung rausgenommen) und (tief Luft holen) den "Informations-super-Highway", der auch beschissen ist (Verzeihung...) Ok, weiter mit dem Programm von diesem Monat (ich lasse wirklich nichts aus). Nun, wie sie sehen können, hat es viele Variablen. Die DEFB-Befehle sind eigens für diese Routine, wohingegen die EQUs auf Variablen in anderen Routinen zeigen, wie z.B. TURN,YPOS etc... Das K zu guter Letzt ist eine sehr nützliche Systemvariable, die den Code der letzten gedrückten Taste enthält. Zuerst wird ein Gruß weitergegeben, dann die Leben auf drei und der Level auf eins gestellt. Wir rufen dann Setup auf, was die Daten unseres ersten Levels von ihrer Speicherstelle in den freien Arbeitsbereich überträgt. Wir setzen YPOS = 0, XPOS = 4und los geht's. Wir erstellen einen ganzen Bildschirm voll Sprites, indem wir den Hintergrund und dann Screendump aufrufen. Ebenso rufen wir Info auf, was unsere XPOS-Position im Level verrät sowie die Anzahl der übrigen Leben. Move erlaubt es dem Spieler, sich nach links oder rechts zubewegen mit den Tasten 'O' oder 'P'. Wenn er dies tut, wird der neue Bildschirm dargestellt. Coll registriert, ob der Spieler etwas getroffen hat. Dann erhöhen wir YPOS und schauen nach, ob wir das Ende erreicht haben (Bedenken sie, da~ YPOS auf daserste Byte der Hindernisse auf dem Bildschirm zeigt). Falls wir es haben, geht es entweder mit dem nächsten Level weiter oder (falls wir Level 10 durchlaufen haben) mit den abschließenden Glückwünschen und dann wieder mit Level 1. Wenn wir den Level nicht geschafft haben, wiederholt sich die innere Schleife. Subroutinen: -Nun, Setup ist klar, wenn sie diese Artikelserie mit verfolgt haben und höchst unverständlich, falls nicht. Info stellt nur ein paar Attribute auf dem Bildschirm dar. Die übrigen Leben sind blaue Blöcke, die durch Leerraum voneinandergetrennt sind. Coll holt das Byte, das dem momentanen Vordergrund entspricht und testet ab, ob es eingestellt ist. Falls nicht, ist alles in Ordnung und wir kehren zur Hauptschleife zurück. Falls es an ist, verlieren wir ein Leben. Dann wird herausgefunden, ob wir schon tot sind und falls nicht, beginnt eine Schleife, die es dem Spieler erlaubt, sich nach links oder rechts zu bewegen, um eine Lücke zu finden, sowie Q, um wieder zu spielen zu beginnen. Dies geschieht dadurch, daß wiederholt Move aufgerufen wird. Wenn Q gedrückt wird, springen wir zu Coll, um herauszufinden, ob wir etwas getroffen haben. Falls nicht, geht es weiter, falls schon, verlieren wir ein weiteres Leben und müssen wieder die Lücke finden. Wenn wir tot sind, dann entfernt POP HL den Programmzähler vom Stapel und es beginnt wieder von vorn. Move Test überprüft, ob

'O' oder 'P' gedrückt wurde und bewegt jeweils nach links oder rechts. Wir ändern XPOS und die 7 wird verwendet, um sicherzustellen, daß XPOS wie folgt ist:

7,6,5,4,3,2,1,0,7,6,5,4.... oder: 1,2,3,4,5,6,7,0,1,2....

Wir setzen auch Turn gleich 1 oder 2. Moven druckt einen kompletten neuen Bilschirm aus. Dieses Mal wird Background die Bytes für das Layout rotieren, als auch den Hintergrund darstellen.Turn wird auf 1 gestellt (gerade aus) und schließlich K auf 0 (=keine Taste gedrückt). Mess verwendet RST 16, um den Text, auf den HL (15,0) zeigt, auszudrucken und wartet auf einen Tastendruck, ehe es zurückkehrt.

In Ordnung, assemble das und lade die anderen Programmlayouts und Grafiken in den Speicher ein. Starte das Programm von Listing 2, um die entsprechenden Hintergrundfarben einzupoken. Diese sollten in Attributcodes sein, also 10=Paper 1; Ink 2 etc, ändern Sie die Zahl nach Level, um sie der Anzahl von Leveln gleichzusetzen, die Sie erstellt haben. Starten Sie Listing 3 mit Run 100 und das ganze Spiel wird als kurzes Basicprogrammgespeichert mit einem großen Teil an Code.

Schalten sie den Computer neu an und tippen sie Load "Game", um Ihr Spiel zu spielen und das war's. Natürlich sollte das Spiel in vielerlei Hinsicht verbessert werden. Sie könnten die Texte interessanter gestalten, einen Ladescreen und ein Titelbild einbauen, sowie eine HighScore-Tabelle etc. und äh....einige Toneffekt wären ganz nett....

Nächsten Monat folgt ein Programm, um die aus zufälligen Punkten entworfenen Stereogramme, von denen wir schon so viel gehörthaben, zu erzeugen. Sie wurden vor vielen Jahren erfunden. Und wie jetzt Arnie sagen würde....

Hasta la vista, Babys

LISTING 1

```
ORG 300000
JP START
GRND1 EQU 31403
GRND2 EQU 31404
SKYCOL EQU 31402
YPOS EQU 31010
BACKG EQU 31400
SCRNDMP EQU 31000
XPOS DEFB 4
LIVES DEFB 3
LEVEL DEFB 1
TURN EQU 31405
CONG DEFM 'WELL DONE LEVEL COMPLETE'
DEFB 255
CONG1 DEFM 'YOU HAVE COMPLETED THE
GAME CONGRATULATIONS'
DEFB 255
YDEADM DEFM 'SORRY,BUT YOU ARE DEAD'
DEFB 255
GREET DEFM 'WELCOME TO THE GAME OF
THE CENTURY'
DEFB 255
START LD HL, GREET CALL MESS
RESTART LD A,1 LD (LEVEL), A
LD A,3:LD (LIVES),A
LP2 CALL SETUP
LD A,0
LD (YPOS),A
LD A,4
LD (XPOS),A
LP1 CALL BACKG CALL SCRNDMP
CALL MOVE
CALL COLL CALL INFO
LD A, (YPOS)
LD A, (LEVEL)
INCA
LD (LEVEL),A
JR LPS LD HL,CONG:CALL MESS
COMP LD HL,CONG 1
CALL MESS
JR RESTART
SETUP LD A,(LEVEL)
LD HL,32884
LD DE,1029
CP 0
JR Z SETK
LD B,A
SET 1 ADD HL,DE
DJNZ SET1
SETSK LD A,(HL)
LD,A
INC HL
LD A,(HL)
LD (GRND1),A
INC HL
LD A,(HL)
LD (GRND2),A
INC HL
LD DE,31600
LD BC,1026
LDIR
RET LD A,1:LD(TURN),A
INFO LD HL,22528
LD B,8
LD A,0
INF1 LD (HL),A
INC HL
DJNZ INF1
```

LISTING 1 (CONT)

```
INCA
LD,(YPOS),A
CP 253
JR Z NXTL
JR LP1
NXTL LD,A (LEVEL)
CP 10
JR Z, COMP
LD B,A
LD A,8
INF2 LD (HL),A
INC HL
INC HL
DJNZ INF2
RET
COLL LD A,(YPOS)
LD E,A
LD D,0
LD HL 31600
ADD HL,DE
LD A, (HL)
BIT 3,A
RET Z
LD A,(LIVES)
DEC A
LD (LIVES),A
CP 0
JR Z DEAD
COLL 2 LD A,0
LD (LASTK),A
CALL MOVE
LD A,(LASTK)
CP 'Q'
JR Z, COLL
JR COLL 2
RET
DEAD POP HL
LD HL,YDEADM
CALL MESS
JR RESTART
MOVE LD A,(LASTK)
CP 'O'
JR Z LEFT
CP 'P'
JR Z, RIGHT
RET
LD A, (XPOS)
LD E,A: LD D,0
LD HL,22528
ADD HL,DE
LD A,16
LD (HL),A
LD A, (LIVES)
LD HL,22554
LD A, (XPOS)
DEC A
AND 7
LD (XPOS),A
LD A,0
LD (TURN),A
JR MOVEN
RIGHT LD A, (XPOS)
INC A
AND 7
LD (XPOS),A
LD A,2
LD (TURN),A
JR MOVEN
MOVEN CALL BACKG
CALL SCRNDMP
CALL INFO
LD A,1
LD (TURN),A
LD A,0
LD (LASTK),A
RET
MESS LD A,22 CURSOR POSITION
RST 16          TO (15,0)
LD A,15
RST 16
LD A,0
RST 16
MESS 1 LD A, (HL)
CP 255 RET Z
RST 16
INC HL
JR MESS 1
LD A,0
LD (LASTK),A
MESS 2 CP 0
JR Z MESS 2
RET
```

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

LISTING 2

```
 5  LET ADD = 32884
10  FOR N=1 TO LEVELS
20  READ A,B,C
30  POKE ADD,A
40  POKE ADD +1,B
50  POKE ADD+2,C
60  LET ADD = ADD+1029
70  NEXT N
80  DATA 8,16,24 (LEVEL 1)
90  DATA 40,48,56 (LEVEL 2)
```

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

LISTING 3

```
10   CLEAR 29999
20   LOAD 'MC' CODE
30   LET Z=USR 30000
100  SAVE 'GAME' LINE 10
110  SAVE 'MC' CODE 30,000,2884
     +1029 X LEVELS
```

Programmaustausch mit Rußland - Eine Info

Vor einiger Zeit habe ich von WoMo eine Diskette für Beta-Disk 5.xx mit neuen Programmen und Demos aus der ehemaligen Sowjetunion bekommen. Diese wurden nach der Beschreibung eines beiliegenden Briefes auch schon sehnsüchtig und mit Spannung erwartet, doch hatten wir die Rechnung ohne unseren allseits beliebten Freund "Murphy" gemacht. Leider stellte sich heraus, daß besagte Disk für Dos 5.03 oder höher sein mußte, da die bei mir vorhandene Version 5.01 nur einen Screen (Silikon Brains '96 - uups) zeigte und dann abstürzte. Glücklicherweise war einige Zeit später Dirk Berghöfer bei mir zu Besuch, welcher über DOS 5.03 verfügte und somit ein weiterer Probelauf möglich war. Das Brennen des entsprechenden Eproms war natürlich nicht möglich, wie sollte es auch anders sein, da mein Spectrum-Eprommer sich als Leihgabe, mittlerweile eingemottet, bei einem Freund befand. Um so größer war die Überrraschung, als sich unter DOS 5.03 ein Boot-programm der ganz besonderen Art startete. Das Bootfile war eine Demo, in dem alle Namen der Basicfiles über den Bildschirm rotierten, soundmäßig unterlegt. Die Auswahl des Programmes erfolgte während der Bewegung und zeigte eine weitere Überraschung: "Prince of Persia" war als spielbares Programm für Jedermann und -frau vertreten und nicht als Demoversion, so jedenfalls der Anfangsscreen (Hallo Fred... /SUC 150). Und dieses Programm für Spectrum 128k dann auch noch in der letzten Bearbeitung 30.04.96. Dann ein Demo namens "Pinball Dreams 2" mit einem starken Sound, sowie drei weitere, scheinbar noch unversehrte Programme:
-Monitor - Debugger STS 3.3 (1994) / Turbo Assembler für 128k
-Converter Gens4 -> Tasm 128k / Converter Zeus -> Tasm 2.0
Aber erneut schlug "Murphy" zu, den auf der kompletten Disk zeigten sich ab Track 05 Schreib- bzw. Lesefehler, und zwar jeweils einer pro folgenden Track. Auch die Einträge im Disc-Katalog waren neu für mich; so wurden statt der üblichen Kennungen <B>, <C>, <D>, <£> auch <*>, <n> und <b> verwendet, deren genaue Bedeutung noch geklärt werden muß. Gleichzeitig hörte ich aber über das Usenet von einer Dosversion 5.04, welche ich bald zu bekommen hoffe. Vielleicht ist dies ja auch ein Grund für die entstandenen Probleme und die besonderen Kennzeichnungen der Files, oder die Fehler entstanden bei dem Transport durch die "Deutsche P*st"? Ich warte also gespannt auf die Antwort und werde Euch dann bei Zeiten eine neue Info zukommen lassen.
Noch eine Bemerkung am Rande:
Was klebt ein Schalterbeamter auf einen Brief, welcher innerhalb der Bundesrepublik verschickt werden soll? Eine Standard-Serienmarke!
Was klebt ein Schalterbeamter auf einen Brief, welcher in den "Ostblock" verschickt werden soll? Ganz klar: Eine Sondermarke!! Auf daß der Brief niemals ankomme!
Jean Austermühle

Darüber lacht der Spectrum-User (aber der PC-User nicht)

-Eine Firma namens Comshare ging in England Pleite. Der Chefbuchhalter entdeckte ein Loch von 3 Millionen Pfund in der Buchführung. Comshare stellte Systemlösungen her die Fehler in den Buchungen anderer Rechner aufdecken sollen.
-Ein deutsches Softwarehaus stellt eine CD-Rom her, die die Sünden von Beichtfreudigen Gläubigen verwaltet. Jede CD wird vor dem Versand von einem Priester geweiht. Damit steht wohl fest, daß PC-User mit dieser CD ins Paradies kommen.
-In Amerika stürzte der Server des größten Online-Providers ab. 19 Stunden lang war kein Zugang zum System möglich, aber die meisten der 2400 Baud Benutzer merkten dies gar nicht. Denen kam es wie übliche Wartezeit vor.

Warum Den +2A/B oder +3 umbauen ???

von Peter C. Rennefeld

Ich habe vor kurzem festgestellt, daß selbst Besitzer von diesen Rechnern nicht unbedingt wissen, welchen Sinn der Umbau, von dem immer mal wieder geschrieben wird, hat.
Daher will ich mal ganz laienhaft die Gründe nennen:
Zum ersten werden bei dem normalen Umbau die Joystickports auf die alte Sinclair-Norm umgerüstet, da die neueren Rechner eine eigene Norm haben, bei der sich nur noch spezielle Joysticks anschließen lassen. Nach erfolgtem Umbau können die Joysticks der alten Atari-Norm (wie etwa Quickshot II, Competition Pro...) wieder angeschlossen werden (gilt übrigens auch für den grauen +2).
Dann wurde von Amstrad der Expansionsport geändert, was zur Folge hatte, daß alle alten Interfaces nur noch über einen Adapter, den sogennanten Fixit betrieben werden können - und wer hat den schon, außer den Plus D Besitzern? Nach dem Umbau kann auf diese Störquelle (je mehr Stecker,desto mehr Möglichkeiten für Wackelkontakte) verzichtet werden. Mir ist kein Interface bekannt, welches die neue Norm braucht. Dann gibt es im ROM Unterschiede, die mir zwar nicht genau bekannt sind, auf die aber in einigen Demos ausdrücklich hingewiesen wird. Beim Umbau wird auch dieses auf den alten Stand gebracht. Wenn das alles erfolgt ist, hat man meiner Meinung nach, den Spectrum mit der besten Tastatur und den besten Möglichkeiten. Sollte jemand auf der Tastatur die alten Keywords vermissen, so können sowohl Fred Dürkes (Clubleitung SUC) als auch ich eine Klebefolie anbieten, welche auf die Tasten geklebt, alle Keywords wieder erscheinen läßt (meine sind zwar teurer, aber in Farbe).
Ich möchte hier noch anmerken, daß ein anderes Clubmitglied vom Computerflohmarkt mal einen Berg (ca 25) +2A/B aufkaufen konnte, welche ganz offensichtlich zwar als defekt angeboten wurden, aber wohl von unwissenden Usern benutzt worden waren. Diese Rechner laufen alle einwandfrei, so daß nur ein Grund zur Zurücksendung in Frage kommt: Die Leute haben Interface oder normalen Joystick angeschlossen, und waren über die Reaktion verblüfft.
Mich persönlich wundert, daß keiner der Rechner defekt war, denn wenn man ein Plus D z.B. anschließt, kann durchaus die ULA über die Wupper gehen, wie man hier sagt. Und gerade die ULA dieser Rechner ist zwar im normalen Betrieb ein Dauerarbeiter, aber wenn Sie erst mal geschossen ist, ist der Ersatz fast nicht möglich.
Also möchte ich mal zusammenfassen:
Wer einen der genannten Rechner hat, sollte sich nicht scheuen, diesen Umbauen zu lassen (oder es mit den Clubinfos selbstmachen) weil der Rechner erst dadurch wirklich brauchbar wird.

P.C.R

Anmerkung: Der Rechner ist auch ohne Umbau brauchbar, aber er wird wesentlich kompatibler, sowohl hardwaremäßig als auch softwaremäßig. Es gibt im Hardwarebereich einiges an Interfaces die ohne Umbau nicht laufen, aber nur eines, nämlich das FD-1 Floppyinterface von Amstrad, das die +2a-Portbelegung braucht. Im Softwarebereich sind es ca. 2 % der 128k Programme (kommerziell) die nicht auf dem +2A ohne Umbau laufen. Selbst mit Umbau gibt es noch einige wenige. 2% ist nicht viel, wenn man aber gerade das Programm haben will das nicht läuft...
te

Hardware-Ecke
Aux Port / Keypad Port (Teil 2)

Wie Ihr bestimmt gemerkt habt, war einmal in einer Ausgabe der zweite Teil zum Thema Keypad angekündigt. Leider sind mir durch einen Datenfehler meine Aufschriebe vernichtet worden. Ich habe es nun aber entlich geschafft, die Daten zu rekonstruieren. Hier folgt nun also der Bericht zum Keypad II.

Ich beginne meinen Bericht mit der Pinbelegung des Port :

Die einzelnen Pins sind mit ABCDEF bezeichnet.

A - +12 Volt
B - Input bit 5
C - Output bit 1
D - Input bit 4
E - Output bit 0
F - Ground

Pin A ist der Pin nahe des Expansionport und Pin F ist der Pin nahe des TV-Modulators

Möchte man nun etwas an den Port anschließen, dann muß man für ein Eingabegerät, z.B. einen Taster, folgende Leitungen benutzen :
einen Inputport und Ground

Möchte man aber an den Ausgangsport z.B. ein LED anschließen, dann muß man eine Outputleitung und 12 Volt zum Anschließen verwenden.

Daraus ersieht man, daß die Inputleitungen 12 Volt Spannung liefern können. Es läßt sich also ein Interface mit zwei Inputs und zwei Outputs, sowie einer Poweranzeige-LED, bauen.

Die Abfrage des Port kann man ganz einfach in Basic über folgende Befehle abfragen :

```
OUT 65533,14 : PRINT IN 49152
```

Durch drücken der Taster können folgende Ergebnise erzielt werden :

Taster 1 = 223
Taster 2= 239
Taster 1+2 = 207

PD-ZONE

Willkommen zur neuen Rubrik in der SUC-SESSION. Weil wir uns mehr auf Programmtests konzentrieren wollen, haben wir das ganze etwas aufgeteilt. Wir haben jetzt Programmtests für kommerzielle Software, die Demoecke speziell für Demos und neuerdings eben die PD ZONE für alles was PD ist. Es ist klar, daß sämtliche PD Software in unserer PD-Bibliothek vorzufinden ist.

C' la Vie (???)

Dieses Programm ist ein kleines Basicspielchen bei dem es darum geht, einen Schatz zu finden. Ob dieses Spiel mal in einer Zeitschrift war, oder früher einmal von jemandem vertrieben wurde, weiß ich nicht. Jedenfalls gibt es keinen Copyright-Hinweis, so daß wir es getrost zur PD rechnen können.
Zuallererst muß der Spieler sich ausrüsten. Man hat 10000 Dukaten und kann dafür Begleiter anheuern sowie Munition und Verpflegung kaufen. Dann geht es los. Mit jedem Feld, das man sich bewegt, vergeht ein Tag und an fast jedem Tag passiert etwas. Unwetter, Schlangen und rauhe Wüsten erwarten einen. Es ist offensichtlich mit Zufallsgenerator gearbeitet worden, so daß man unterschiedlich viel Begleiter immer wieder verliert. Um sein Portmonaie aufzufüllen, kann man eine Bank überfallen, aber jeder zusätzliche Tag birgt weitere Gefahren.
Letztlich habe ich das Ziel noch nicht erreicht, einen Schritt vorher bin ich verdurstet.
Grafiken beschränken sich auf Blockgrafiken, Sound gibt es nur einige Geräusche. Insgesamt kurzweilig unterhaltsam. So ist das Leben.

Twenties (???)

Einen amüsanten Rückblick auf die 20er Jahre bietet dieses Programm. Es soll die Lügen unserer Großeltern aufdecken und beweisen, das nicht alles so bieder und anständig war, wie man denkt. Dennoch enthält das Programm keine pornographischen Grafiken. Nur ein paar amüsante Sprites, die man mit den Cursorgrafiken bewegen kann. Ganz nett.

Hangman (Alchemist/Impact/Kinloch)

Sicherlich, Hangman kennt jeder. Für alle, die nicht jeder sind, in Kürze: Ein Wort wird vorgegeben. Man muß dieses Wort nun erraten, indem man errät, welche Buchstaben in diesem Wort vorkommen. Richtig: Heute heißt es Glücksrad. Selbstverständlich hat der Specci kein Geld unter der Mikrofonbuchse, dafür hängt er einen aber nicht auf, wenn man das richtige Wort errät ohne zuviel Fehlversuche zu haben. Sicher nur ein Spiel für Zwischendurch.

Das war's also schon. Aber es gibt noch viele weitere Programme für die PD ZONE. Ich hoffe, jemand findet sich der diese Rubrik übernimmt.
te

Demo-Ecke

Ich weiß gar nicht wie das passieren konnte. Er hatte es ja so gut hier. Alle haben sich um ihn gekümmert. Warum ist er nur abgehauen. Es hilft alles nichts, Xterminator ist geflüchtet und solange kein anderer die Demo-Ecke übernimmt, muß ich dies wohl tun.

Eine wahre Demoflut kommt aus Russland. Ehrlich gesagt, es sind schon fast zuviel Demos und ich will hier wirklich nicht alle vorstellen. Ich habe mir einfach ein paar ausgesucht, die es auch wert waren angeschaut zu werden.

Miracle (Technotime)

Außer diesem Demo habe ich noch nichts von dieser Gruppe gesehen, aber das kann ja noch kommen. Der erste Part fängt auf jeden Fall super an. Eine berauschende Pflanze zeigt ihr Anlitz umringt von einem TECHNOTIME Schriftzug, der seine Kreise zieht. Dazu sehr gute Musik und einen großen Scroller. Was will man mehr? Gespannt warten wir auf den 2. Part und werden prompt enttäuscht. Vielleicht hört sich der Sampler auf einem russischen PENTAGON besser an, aber auf meinem Specci kommt kaum mehr als ein Rauschen. Es soll wohl TEARS DON'T LIE von Mark O' sein, aber da habe ich schon eine bessere SQ-Tracker Version gehört. Dafür gibt es wenigstens eine nette Grafik.

Balldreams (Flashsoft)

Flashsoft ist dafür bekannt, zumindest Demos zu machen, die auf meinem Rechner dann auch genauso aussehen wie sie gedacht waren. Leider kann man das von den meisten neuen russischen Demos nicht behaupten. Zu unterschiedlich sind doch manchmal die Rechner. Z.B. der russische Pentagon kennt läuft im unteren Speicherbereich genausoschnell wie im oberen. Der Spectrum hat damit leider ein Problem, so daß manche Demos eben auf dem Spectrum langsamer sind. Aber so wie diese Demo aussieht, braucht man da kaum einen Pentagon. Im ersten Part läuft wie in einem Filmabspann eine Schrift von unten nach oben. Im zweiten Part gibt es einen normalen Rechts-nach-Links Scroller, der sich auch auf- und abbewegt, aber außer acht Bällen (in 2 Reihen) die sich in ihren Bewegungen leicht verändern lassen, bleibt es leer auf dem Bildschirm. Etwas mager.

Brag (Dream Makers, 1994)

Ein frühes Werk der momentan wohl besten Coder-Gruppe auf dem Spectrum. Brag hat im ersten Part einen großen Scroller, sowie ein leicht schwabbelndes Logo, dessen Inhalt man ebenfalls scrollen kann. Hauptsächlich soll man aber in einem kleinen Menü sich ein Lied aussuchen und dieses genießen. Die Qualität der Songs ist wirklich gut. Bereits in diesem Part merkt man die Timing-Probleme, da der Scroller leicht verschoben ist. Im zweiten Part ist es noch extremer. Die Musik läuft zu langsam! Es gibt einen Normal-Scroller und viele Sprites, das wär's aber auch schon.

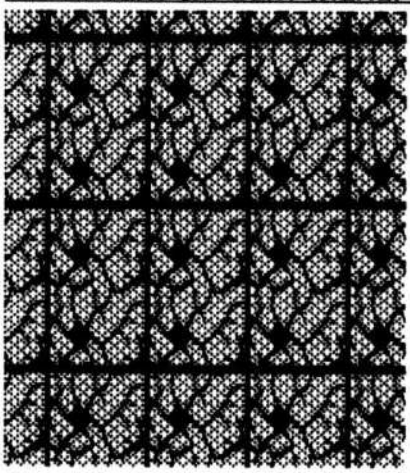
Novak (Flashsoft)

Russisch kann ich nicht, schon gar nicht lesen. Daher kann ich auch nur erahnen, daß diese Demo wohl ein Geburtstagsgruß an Peter Novak (spielt der bei 1860 München) sein soll. Nun gut, Grafik und Effekte sind kaum vorhanden, dafür lädt der Specci einen Sample-Song nach dem anderen. Ich weiß nicht, was Flashsoft anders

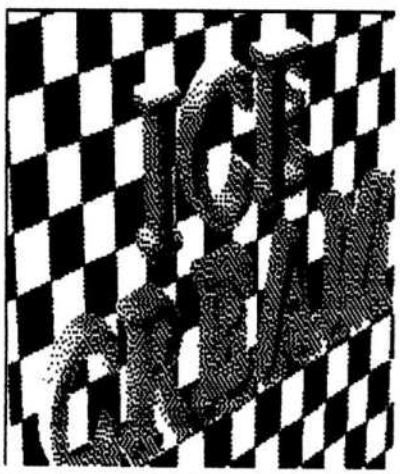
Demo-Ecke

macht, als z.B. Dream Makers, aber die Samples laufen und hören sich gut, wenn auch nicht außergewöhnlich an.

Ice Cream (Dream Makers, 1996)



Diese Demo wurde für ein Codertreffen in Petersburg geschrieben und dort auch vorgestellt. Mittlerweile ist es in Deutschland und es läuft zum großen Teil auch auf unseren heimischen Speccies. Die Russen verdanken ihren Vorsprung zum Teil auch einer Soundroutine, die Soundtracker-Files schneller abspielt als es bisherige Routinen taten. Dadurch gewinnen sie enorm viel Rechenzeit, die sie mit anderen Dingen nutzen. Nirgends kann man dieses mehr sehen, als bei den neuen Werken der Dream Makers. Das gesamte Ice Cream Demo läuft fast wie ein Film ab. Keine Scroller, dafür Effekte pur, Stück an Stück. Es gibt Wabbellogos, Sprites, Farbeffekte und Vektorgrafik. Nur selten wird die Musik langsamer, die Auswirkungen des programmierens auf dem Pentagon. Nun, so toll der erste Teil auch war, so schlecht ist für uns der zweite. Wieder mal ein Sample-Teil, das auf unseren Speccies einfach nicht klingen will.



Another Night (Technium 220)

Nein, jetzt ist mal Schluß mit Rußland. Zur Abwechsung jetzt noch was aus England. Diese Demo enthält nur einen Schriftzug und einen Sample. Zu behaupten, man höre keinen Unterschied zwischen den nicht-richtig-laufenden russischen Samples und diesem Sample wäre bösartig. Aber ich habe wahrlich schon besseres gehört (z.B. MQM 6 der Abba-Sample). Aber zugegeben, das Musikstück ist recht lang und wahrscheinlich das beste, was man aus dem Specci ohne Hilfsmittel herausholen kann (beim samplen, nicht beim abspielen). Ich wollte es meinen Ohren trotzdem nicht länger antun.

SUCDEMO (Tigers Claw/Cat's Eye)

Auch wenn diese Produktion aus Österreich nicht unbedingt eine Demo ist, gehört sie dennoch in die Demo-Ecke. Cat's Eye hat einige Ausgaben der SUC-SESSION gelesen und sich ein Bild von der SUC-Folterkammer gemacht. Dieses Programm entwickelte sich schnell zum Liebling der SUC-SESSION Redaktion, da der echte Xterminator ja nicht mehr greifbar ist.

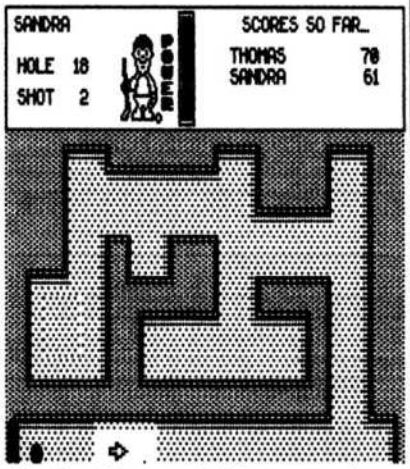
Das war's dann erst mal. Ich muß jetzt aufhören, sonst schreibe ich noch kyrillisch.
Hoffentlich löst mich auch jemand ab!

Bis dann

F.B.I. of the Unbelievables

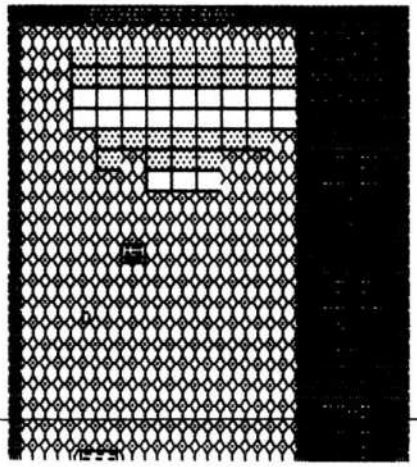
Programmtest

Name : The Ball Games Pack
Hersteller : Grafik Wizards
System : 48k + AY
Preis : 2.99 Pfund + Porto / 15,00 DM
Bezugsquelle : Grafik Wizards / SINTECH
Erscheinungsdatum: 1994



Schon etwas länger habe ich The Ball Games Pack, da es aber immer noch erhältlich ist und in Deutschland noch nie vorgestellt wurde, werde ich dies jetzt tun.
Grafik Wizards ist nur ein kleines Softwarehaus, das sich immer noch mit dem Spectrum beschäftigt. Einige Spielchen hatten bisher ein sehr hohes Niveau, einige andere weniger. Zwei dieser Spiele sind Ende 1994 auf einer Compilation erschienen: Demolition und Crazy Golf.

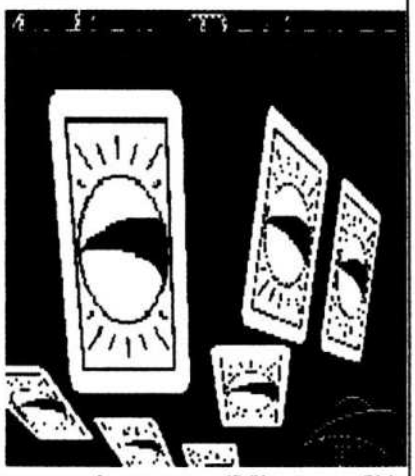
Beginnen wir mit CRAZY GOLF: Mit dem klassischen Golf hat dies nichts zu tun, dafür mit Minigolf. Es geht also darum, einen kleinen Ball in ein etwas größeres Loch zu befördern und dabei möglichst wenig Schläge zu brauchen. Gespielt werden kann mit 1-4 Spielern, also dann mal Partnerin geschnappt, Namen eingetragen und los geht's.
Mit einem kleinen Cursorkreuz gibt man die Richtung an, mittels eines Balken die Stärke des Schlages. Auf Knopfdruck geht der Ball dann ins Loch (oder auch nicht). In einigen Leveln kann man die Bande nutzen, in anderen fällt der Ball ins Wasser, wenn er über den Rand hinaustritt. Es gibt Steigungen und Gefälle und so einige Ecken zu umwinden. Manchmal hilft Können, manchmal braucht man einfach nur Glück.
Die Grafiken sind schlicht aber ausreichend, die Programmierung jedoch ist sehr sauber und die Steuerung präzise. Ein Sound kommt nur im Hauptmenü vor und dieser ist kaum erwähnenswert. Insgesamt macht dieses Spiel einen Heidenspaß, zumindest wenn man es nicht allein spielen muß.
Weiter geht's mit Demolition: Alle Computerspieler, die die letzten 10 Jahre aktiv waren, wurden auch vom Breakout-Fieber erwischt. Batty, Arkanoid oder Impact hießen unter anderem die Hits auf dem Spectrum. Mit Demolition reiht sich nun ein weiteres Spiel in die Reihen der Spectrum-Breakout-Programme ein und es braucht sich hinter keinem der genannten verstecken.
Gespielt wird mit dem Schläger unten und den einzuschlagenden Blöcken in der oberen Bildschirmhälfte. Man schlägt also einen kleinen Ball immer wieder solange gegen eine Mauer, bis alle Blöcke dieser Mauer verschwunden sind. Aus manchen Blöcken fallen nützliche Gegenstände, als da wären ein Magnet um den Ball festzuhalten, eine Vergrößerung des Schlägers, Verdreifachung des Balles und sicherlich noch mehr. Dann mal los auf die Wand. Die Steuerung ist nicht so einfach, der Schläger ist nämlich etwas träge. Er beschleunigt zunächst langsam, dann immer schneller und ebenso bremst er auch nicht gerade abrupt. Das macht die Sache nicht einfacher. Dennoch ist das Spielprinzip ja längst bekannt und es gelang mir, den ersten Level abzuräumen. Im zweiten Level war dann im Test Schluß, aber mit etwas Übung schaffe ich den bestimmt auch noch.



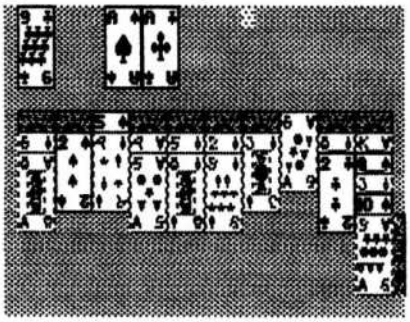
Die Grafiken sind wirklich nett animiert und die Trägheit des Schlägers erscheint recht ausgetüfftelt. Einen kleinen Titelsong gibt es auch noch, der aber nicht gerade etwas besonderes ist. Insgesamt ein nettes Spielchen, wie es aber leider schon oft da war.
Um ein abzuschließendes Resume zu geben, The Ball Games Pack enthält zwei Spiele die sicherlich beide im oberen Bereich anzusiedeln sind. Ich möchte es nicht uneingeschränkt empfehlen, wer aber durch diesen Test das Gefühl hat, Gefallen an diesen Spielen zu finden, der wird sicherlich nicht enttäuscht werden.
te

Programmtests

Name : Indian Patience
Hersteller : LCD/Tigers Claw
System : 48k + AY
Preis : 5,00 DM
Bezugsquelle : ASC, Österreich
Erscheinungsdatum: 1997



LCD/Tigers Claw hat ja eine Vorliebe zu Patience-Spielen. Infolgedessen also kein Wunder, daß Advanced Patience nicht sein letztes Spiel war.
Nun denn, auch ich beschäftige mich ab und an in der Mittagspause mit Patience. Dann lade ich auf dem PC "SOLITAIRE" ein. Angeblich wollte MICROSOFT auch wirklich SOLITAIRE programmieren, heraus kam aber PATIENCE, weil sie den Fehler aber nicht zugeben wollten, haben sie den Namen so gelassen, soviel zu schlechten Programmierern (Microsoft), kommen wir also zu den wahren Könnern:
Wie schon üblich bei LCD's spielen, kann man im Hauptmenü zwischen Joystick, Tastatur oder Maussteuerung wählen. In Ermangelung einer Maus und wegen Faulheit einen Joystick anzuschließen entscheide ich mich also für die Tastatur. Ich bin Tastaturspiele schon so gewöhnt, daß dies oft besser ist für mich, als ein Joystick. Jetzt kommt aber die Überraschung. Nicht nur das Menü enthält Titelsound (+Analyzer), auch im Spiel wird man unterhalten. "LUNATIC", ehemals von Gazebo gesungen, düdelt jetzt aus dem Monitorlautsprecher (AY only) und dieser melodische Song paßt sehr gut zu einem Denkspiel dieser Art. CAT'S EYE hat diesen Song geschrieben, und dafür daß ich noch nie etwas von dieser Dame gehört habe, ist es gleich nochmal so gut.



Zum Spiel selbst: Bei Patience muß man letztlich die Karten ein er Farbe in Reihenfolge Ass, 2,3,4,5,6,7...auf jeweils einen Ablegestapel ablegen. Dazu hat man 5 Zwischenstapel, wo man die Karten derweil sortieren kann, dort darf man sie aber nur abwärts ablegen, also König,Dame,Bube...(Ass kommt gleich auf den Ablegestapel) und die Farbe muß immer abwechselnd sein, also rot, schwarz, rot...
Nun Indian Patience baut auf diesem System auf, ist aber trotzdem etwas komplizierter. Man spielt mit doppelt soviel Karten, also zwei Kartensätzen. Dafür hat man auch 10 Zwischenstapel. Erleichtert wird auch die Farbenregel, man darf nun auf eine Karte auf dem Zwischenstapel jede andere Farbe folgen lassen, nur nicht mit der gleichen Farbe. Auf jedem Zwischenstapel liegen bereits 3 Karten, die unterste ist jedoch verdeckt. Von einem weiteren Stapel kann man neue Karten nehmen, kann man diese jedoch nicht unterbringen, muß man diese auf einen Wartestapel legen. Jeweils die oberste Karte des Wartestapels kann in das Spiel eingebracht werden, die Karten darunter müssen warten, bis man sich an sie herangearbeitet hat. Sind einmal keine neuen Karten da und man kann keine mehr vom Wartestapel verarbeiten, ist das Spiel zuende.
Ich weiß nicht, ob ich die Komplexität dieses Spieles verständlich erklären konnte, aber eines sei gesagt: Es macht wirklich Spaß. Das Spiel ist sauber programmiert. Der Sound ist abschaltbar, ein falscher Spielzug kann zurückgenommen werden, und natürlich können Spielstände abgespeichert werden. Ein Fehler ist mir nicht aufgefallen, so daß ich dieses Produkt jedem Denkspielliebhaber empfehlen kann. Selbst wer jetzt nicht genau verstanden hat, um was es bei dem Spiel geht, wird den Sinn sehr schnell begreifen, wenn er erst das Spiel vor sich sieht. Am besten ihr schreibt noch heute an den ASC und gebt auch gleich den Datenträger an (+D, Tape, SAM-Disc).
te

HACKER-ECKE

eine Reaktion auf die letztens (vorerst) beendete Artikelserie von Roelof L. Koning

Hiermit möchte ich auf die zuletzt in Hacker-Ecke vorgestellte Hardware zum auslesen von Sega-Modulen eingehen.
Ohne zwei Berichtigungen wird die Hardware nicht funktionieren. Und wir wollen doch daß viele unserer gleichgesinnten "Specturianer" erfolgreich sind, oder nicht?

Um ein ROM oder EPROM auszulesen, muß das /OE Signal (= output enable = Pin 22) ebenso vorhanden sein wie das /CS Signal (= chip select = Pin 20). Also muß es eine Verbindung geben zwischen Pin 22, 20 und dem ROM, welches auf der Verbindungsliste fehlte.
Eine Verbindung zwischen 5 Volt und dem RESET sollte einen ELCO enthalten, nicht nur Draht. Ein ELCO von 10 uF sollte ausreichen. Man kann den ELCO auch gegen einen Druckknopf austauschen, wenn man keinen Autoreset möchte.

Für alle, die sich für solch eine Art von Hardware interessieren, füge ich noch ein paar Tips an:
Verdrahtet lieber gleich einen größeren Sockel, so daß man universell lesen kann. Die beiden Binärzähler können ja weiter als bis 64K zählen. Verbindet dabei Q5 des zweiten CD4040 nicht mit den RESET pins, sondern schafft einen manuellen RESET mittels Drucktaste.
Ein Signal LED verbunden mit dem richtigen Zählerausgang Q(Zähler + 1, Q5 bei 64K) und einem der freien Buffer am 365-Chip zeigt das Ende der Prozedur an und ist so ein Hilfmittel um den Vorgang zu überwachen.

Anmerkung der Red.: Wir werden den Artikel von Roelof an Graham in England weiterleiten und hoffen, er wird dies vielleicht in eine Fortsetzung seiner Artikelserie einbauen.

NEUES SOFTWAREANGEBOT:

Wir haben ein neues Softwareangebot für euch ausgegraben. Allerdings beträgt die Lieferzeit bis zu 4 Wochen. Dennoch sind es sehr interessante Titel zu günstigen Preisen:

<u>4,50 DM</u>
Barry McGuigan's World Championship Boxing, Cubey, Die Alien Slime, Enterprise, Leviathan, Protector, Rad Ramp Racer, War Recruit
<u>5,00 DM</u>
Angle Ball, Canyon Warrior, Chronos, Collision Course, Colony, F16 Fighting Falcon, Greory loses his clock, Hacker 2, Jackal & Wide, Jonah Barrington's Squash, Knuckle Busters, Legend of Amazon Woman, Majik, Micro Mouse, Milk Race, Prowler, Pulse Warrior, Raid over Moscow, Rapid Fire, Rasterscan, Rebel, Rescue on Fractalus, Shard of Inovar, Strike, T-Bird
<u>5,50 DM</u>
Agent X, Cauldron 2, Dun Darach, Federation, Marsport, Tetris, Tir na nog, Trailblazer, Xenon, Zub
<u>6,00 DM</u>
Cisco Heat, Stifflip & Co, Teenage Mutant Hero Turtles, Welltris

Bestellung an: SINTECH, Gastäckerstr.23, 70794 Filderstadt

WHAT'S OUT THERE?

CLUBS=
REPAIRS=
HARDWARE=
PAPERZINES=
PD-SERVICES=
DISC/TAPEZINES=
SOFTWARE-SHOPS=
SOFTWARE-PRODUCERS=™

Jean Austermühle, Sternwartstr. 69, 40223 Düsseldorf, Germany
Computer-Flohmarkt, Postfach 66, 75430 Maulbronn, Germany
Kai Uffenkamp, Gartenstr. 3, 32130 Enger, Germany
Sintech, Gastäckerstr. 23, 70794 Filderstadt, Germany
Spectrum-Profi-Club, Ernastr. 33, 51069 Köln, Germany
Spectrum-User-Club, Rainäckerstr. 4, 70794 Filderstadt, Germany
Adventure Probe, 52 Burford Rd, Liverpool, L16 6AQ, Great Britain
Alchemist PD, 126 Hayward Road, Redfield, Bristol, BS5 9QA, Great Britain™
Alchnews, 62 Tithe Barn Lane, Woodhouse, Sheffield, S13 7LN, Great Britain(+D/Tape/info-sheet)
Capri Marketing Ltd, Computer Cavern, 9 Dean Street, Marlow, Bucks, SL7 3AA, Great Britain
Chic-Computer-Club, P.O. Box 121, Gerrards Cross, Bucks, SL9 9JP, Great Britain
Chilsoft, 61 Sandfield Farm, Brownhills, West Mids, WS8 6LW, Great Britain
City Computer Services, Units 4,5,6, Adderley Estate, 197 Adderley Road, Saltley, Birmingham, B8, Great Britain
Classix, 11 Finsbury Drive, Wrose, Bradford, West Yorkshire, BD2 1QA, Great Britain
Crashed, 16 The Avenue, Manston, Leeds, LS15 8JN, Great Britain
Dreamworld, 10 Mehurst Cres, Gravesend, Kent, DA12 4HL, Great Britain™
EUREKA, 294 Old Chester Road, Birkenhead, Merseyside, L42 3XD, Great Britain™
Express Software, Richard Coles, 7 Manor Drive, Merriot, Somerset, TA16 5NT, Great Britain™
Flexibase Software, 20 The Parklands, Droitwich, Worcs, WR9 7DG, Great Britain™(SAM/Spectrum)
Format Publications, 34 Bourton Rd, Gloucester, GL4 0LE, Great Britain
Fountain PD Software, 11 Camel Road, Silvertown, London, E16 2DE, Great Britain™
FSF Adventures, 40 Harvey Gdns, Charlton, London, SE7 8AJ, Great Britain™
Grafix Wizards, J.Cauldwell, 5 Helmsley Drive, Eastwood, Ntts, NG16 2RS, Great Britain™
Hammer PD/8-Bit Alliance, 43 Gwydir Street, Toxteth, Liverpool, Merseyside, L8 3TJ, Great Britain
HS Computer Services, Unit 2, The Orchard, Warton, Preston Lancs, PR4 1BE, Great Britain
Impact Software, 36 Budges Road, Wokingham, Berkshire, RG40 1PJ, Great Britain™
Ivysoft, 17 Parkside, Ivybridge, Devon, PL21 0HU, Great Britain™
J.R.C. Camera Repairs, 2 Forge Cottage, The Street, Ewelme, Oxon, OX10 6HQ, Great Britain
Kobrasoft, Pleasant View, Hulme Lane, Longton, Stoke, ST3 5BH, Great Britain™(Spectrum/SAM)
Microspec Software, 22 Bond Street, Innerleithen, Peebleshire, Scotland, EH44 6HW, Great Britain™
Motivation, 16 Montgomery Avenue, Beith, Ayrshire, KA15 1EL, Great Britain™
Omnidale Supplies, 8e Rowan Court,Friargate, Derby, DE1 1BU, Great Britain
Outlet, 605 Loughborough Rd,Birstall,Leicester,LE4 4NJ, Great Britain™(+D, +3, PC)
Penpal UK, Karen Moore, 348 Quinton, Lower Falinge, Rochdale Lancs, OL12 6RE, Great Britain
Prism PD, c/o M. Sherwood, 13 Rodney Close, Bilton, Nr Rugby, CV22 7HJ, Great Britain™(SAM/Spectrum)
Revelation, PO Box 114, Exeter, Devon, EX4 1YY, Great Britain™(SAM/Spectrum)
SD Software, 70 Rainhall Rd, Barnoldwick, Lancs, BB8 6AB, Great Britain™
Softsell, The Shopping Mall, 16 Church Street, Trowbridge, Great Britain (Softwareverleih)
Spectrum-Discovery-Club, B.Mumford, 57 St Saviours Rd, W.Croydon, Surrey,CR0 2XE, Great Britain
Trading Post, Victoria Rd, Shifnal, Shrobshire, TF11 8AF, Great Britain
WAVE, 1 Buccleuch St, Barrow-in-Furness, Cumbria, LA14 1SR, Great Britain
W.N. Richardson & Co, 6 Ravensmead, Chalfont St. Peter, Buckinghamshire, SL9 0ND, Great Britain™
WTS Electronics Ltd, Studio Master House, Chaul End Lane, Luton, Beds, LU4 8EZ, Great Britain
Zenobi, 26 Scotland Tops, Cutgate, Rochdale, Lancs, OL12 7NX, Great Britain™
ZX Files, 30 The Rowans, Off York Road, Wetherby, West Yorkshire, LS22 5EB, Great Britain
Austrian Spectrum Club, Prager Str. 92/11/12, A-1210 Wien, Österreich
Sinclair Geb.groep Groningen,C.Ballintjin,B.Boermalaan 7, NL-9765 AP Paterswolde,Netherlands
Westsoft, A. Hoekman, de Hennepe 351, NL 4003 BD Tiel, Netherlands
KAPSA, Zbynek Vanzura, Zvonarova 6, CZ-130 00 Praha 3, Czech Republik(SAM/Spectrum)
Kompakt Servis, K nadrazi 253, CZ-696 66 Sudomerice nad Mor., Czech Republik
Proxima, Post Box 24, Usti nad Labem, 400 21 Czech Repuplik™
ZX Club Budapest, Istvan Ordog, Vezer ut 143, H-1148 Budapest, Hungary